INTRODUCTION

Dès qu'un amateur choisit d'approfondir l'un de ses sujets de prédilection, il rencontre des noms nouveaux, des références plus ou moins directes à des personnalités qu'un premier survol n'avait pas laissé émerger. Dans le domaine de la bande dessinée américaine, les *comic books*, Steranko est l'un de ces noms qui circulent et surgissent au détour d'une phrase sibylline ou d'une prise de position abrupte. Nombres de critiques l'ignorent ; parmi ceux qui le connaissent, certains se contentent d'une déférence polie, d'autres lui vouent une admiration sans borne et voient en lui le plus grand maître du support.

Le parcours de Steranko étonne et captive. Après ses débuts comme magicien et artiste de l'évasion, il effectue dans les années 1960 un passage fulgurant dans l'univers des *comic books*. Inlassable défricheur de la culture populaire, prêt à relever tous les défis et à se confronter à tous les autres artistes, il se lance ensuite dans l'illustration de *paperbacks* et l'auto-édition, accompagnant et initiant certaines des diverses et nombreuses modes des *seventies*. Enfin, il se tourne vers le cinéma et côtoie les plus grands réalisateurs des années 1980.

Le premier fasciné par cette trajectoire est Steranko lui-même. Il n'hésite jamais à se mettre en scène dans ses créations, transforme ses apparitions publiques en spectacles et livre des bribes d'autobiographie, parfois très romancées. Contrairement à beaucoup d'autres artistes qui pensent que seule leur production doit être étudiée et mise en avant, le « créateur » Steranko se veut le seul point de cohérence et de référence d'une œuvre qui se décline sous tous les aspects de la Pop Culture.

Tout en suivant et en expliquant le déroulement de ce trajet exceptionnel, nous verrons que les *comics* et les illustrations de Steranko sont tout aussi intéressantes, sinon plus, que son parcours professionnel. En effet, il a apporté au médium du *comic book* une fluidité de narration et un sens du découpage inédits, il a travaillé les couleurs et donné à ses personnages des postures singulièrement novatrices… En quelques années, il a insufflé à des héros comme Captain America ou Nick Fury une sophistication inédite dans la forme et a véritablement propulsé les comics dans la modernité des *sixties*.

Il est ensuite toujours revenu, périodiquement, à la bande dessinée, pour livrer de petites perles, rares et parfois trop discrètes. Si le succès public n'a pas toujours été à la hauteur de ce qu'il attendait et si ces œuvres n'ont pas toujours été comprises pour ce qu'elles étaient, aucune n'a cependant laissé indifférent. Au contraire, le début des années 2000 a vu des magazines critiques à large

diffusion reconnaître à son œuvre un statut déterminant dans la production contemporaine. Nombre d'artistes actuels lui rendent hommage en reprenant certaines de ses compositions ou innovations dans l'art du découpage. D'autres, accompagnés par certains critiques, l'accusent d'être à l' origine du déferlement cinétique inouï qu'à connu le support au niveau formel, et aux dépens du fond !

Une œuvre qui mérite assurément que l'on y regarde de plus près…



Double-dare Adventures 2 © 2002 *Harvey Entertainment, Inc.*

I. Tout n'est qu'illusion

Steranko. Le nom même peut surprendre. S'agit-il d'un pseudonyme, d'un mot-valise concocté à l'aide d'initiales ou de morphèmes divers ?

Plus prosaïquement, ce patronyme provient d'Europe centrale, principalement d'Autriche–Hongrie, et débarque aux États-Unis au début du XXe siècle, porté par des immigrés qui s'établissent tous en Pennsylvanie (début 2000, cet État continuait à rassembler plus de 90 % des Steranko du pays, le reste habitant la Floride). Enfant de la deuxième génération, James Steranko naît le 5 novembre 1938 à Reading, Pennsylvanie. Il y réside encore aujourd'hui et y a basé, dès 1970, sa compagnie de vente par correspondance : Supergraphics.

Difficile d'évoquer précisément l'enfance d'un artiste qui dès ses premières interviews, entame une longue série de récits plus délirants les uns que les autres : par petites touches il brosse en effet le portrait d'une jeunesse échevelée, une version plus corsée d'*American Graffiti* ou de *Rusty James* dont il serait le héros. Les extraits de son autobiographie à paraître, publiés en 1998 dans *Tales from the Edge* (vol.1, n°11) ou en 2002 dans *Arte Noir*, fourmillent de noms connus qu'il convoque avec une totale désinvolture. Les coups d'éclats y sont nombreux (flinguage avec des truands, poursuites en voiture, braquage de stations-essence…) et il se vante d'aventures sexuelles diverses… le tout laissant souvent le lecteur sans voix.

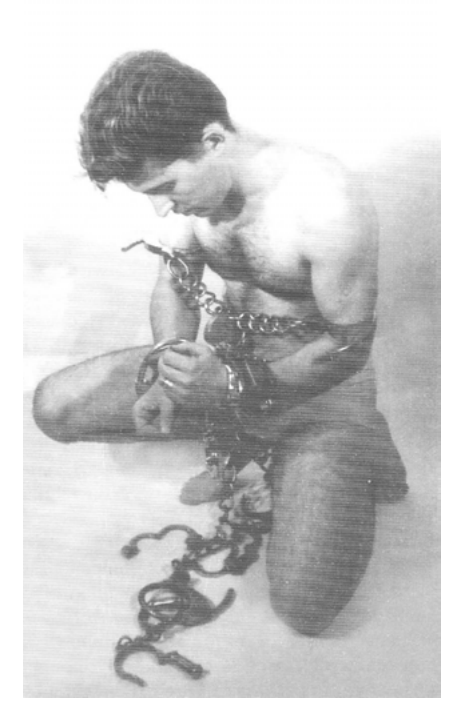
Quelques mots paraissent plus sincères, lorsqu'il évoque par exemple la misère sociale qui touche l'ensemble de sa famille, ou encore son père handicapé, un ancien mineur obligé de survivre en enchaînant les petits boulots. Une réalité sans doute plus conforme au sort de tant de ses compatriotes immigrés à l'époque[1]. Steranko fait également quelques allusions au monde du cirque et du spectacle : son père aurait ainsi eu l'habitude d'exécuter des tours de magie pour gagner quelques pièces ou se faire connaître dans le quartier, tandis que James lui-même se passionnait pour les cirques itinérants et les attractions foraines ambulantes…

En fait, on touche déjà ici au cœur même de l'œuvre de Steranko

---

1 On consultera avec profit l'ouvrage *The Steranko Name in History* (diffusé par les sites Amazon.com et Ourancestry.com), qui propose nombre de statistiques et de renseignements généraux tirés des archives officielles des organismes chargés de l'immigration et du recensement aux États-Unis.

et de la véritable légende qu'il a lui-même bâtie. Avec le recul, émerge l'idée d'une fresque auto-alimentée, vaste et complexe, se déployant sur la deuxième moitié du XXe siècle. Elle montre l'un de ces enfants complexés du melting-pot des années 1930, en train de s'approprier le mythe du self-made man. La jeunesse de l'artiste ne se limita certainement pas à la formidable odyssée d'un génie précoce vivant à fond le rêve américain, mais cette période façonna le jeune homme en lui apportant une sensibilité évidente envers certaines formes d'expressions.



Mediascene 27, Supergraphics publications © 1977 *Jim Steranko.*

Steranko découvre ainsi très tôt les *comics* et les *pulps*, dont il acquiert rapidement une connaissance encyclopédique. Il écoute aussi énormément la radio et fréquente les salles obscures, où il affine encore son goût pour les feuilletons et les héros hors du commun d'une culture populaire alors en pleine effervescence créatrice. En particulier, il commence à cette époque à se passionner pour les détectives magiciens, qui connurent leur heure de gloire dans les années 1930. En 1953, il s'essaie comme beaucoup d'adolescents à la bande dessinée, avec un premier projet titré *Carter The Magician*, puis consacre quelques *strips* à des aventures apocryphes du grand Houdini[2].

En parallèle, dès le lycée, le jeune homme s'entraîne très longuement pour maîtriser les techniques des grands prestidigitateurs et développer des talents d'artiste de l'évasion. Dans la lignée d'Houdini justement, il organise plusieurs spectacles où il propose, en échange de différents paris, d'échapper aux pièges et aux défis proposés par le

2 Certaines bibliographies sur Internet mentionnent des photocopies de ses premiers essais ; les documents auraient circulé dans les premières conventions du *comics* des années 1970, au plus fort de la popularité de Steranko.

public. Ces performances se déroulent sous le patronage des autorités de la ville et il devient une véritable vedette locale : le Pennsylvania State Mental Institute lui prête une camisole de force dont il parviendra à se défaire ; les geôliers de Reading le regardent s'évader des cellules municipales en 1954, puis c'est au tour d'un aréopage constitué du maire, des notables et de la presse d'observer la prouesse !

Après les évasions, Steranko s'intéresse aux cartes à jouer. Assez rapidement, il atteint un niveau suffisant pour se faire un petit nom dans le milieu.

En 1960, paraît son premier livre : un manuel intitulé en toute modestie « *Steranko on Cards* » et publié sous l'égide de l'Ireland Magic Company. Bien que simplement relié par spirale et à l'évidence destiné à une diffusion restreinte auprès de spécialistes, l'ouvrage présente plusieurs tours de cartes et leur mode d'emploi. La réalisation, que l'on doit à l'auteur, est déjà superbe et la couverture impressionne : le titre est magnifiquement travaillé et une photographie de l'auteur occupe la moitié de l'espace. À l'intérieur, chaque tête de chapitre développe avec brio la mythologie propre au milieu : « Voodoo Card », « Dead Man's Hand »[3]…

Si ce début de carrière peut aujourd'hui surprendre, il faut se souvenir que les années 1960 constituent en fait une époque charnière dans l'histoire de la magie. Après le relatif désenchantement consécutif aux années de guerre et le matérialisme effréné du boom économique des *fifties*, le début des *sixties* marque le retour en grâce de ces spectacles et prestations auprès du public. La télévision est balbutiante, mais permet à de nouveaux praticiens d'émerger et propose surtout de nouvelles possibilités de trucages. En 1962, deux événements majeurs, l'inauguration du Magic Castle[4] et la création de l'Academy of Magical Arts, offrent une vitrine à des médias avides d'innovations ou de redécouvertes. Une nouvelle génération se passionne pour l'escamotage et les prouesses de l'illusion. Steranko, déjà dans son rôle de grand « passeur », plonge dans les fantastiques possibilités de médiatisation qui lui sont offertes, d'abord sous les feux de la rampe,

3 Le site *Drawings of Steranko* en propose d'exceptionnels extraits : www.geocities.com/Area51/Nebula/8650/cards.html

4 Dans le numéro 27 de *Mediascene* (septembre 1977), Steranko présente encore le Magic Castle comme le plus haut lieu de la magie.

puis très vite en tant que théoricien et graphiste. Dès cette époque, la bande dessinée a été momentanément mise de côté au profit de l'illustration et de la conception d'ouvrages complets, d'une œuvre « globale ».

Après *Steranko on Cards*, il expose ses expériences d'escapologiste dans *Genii*, une revue prestigieuse au sous-titre évocateur : « The conjuror's magazine ». Apparue en 1936, elle a peu à peu supplanté *The Sphynx*, le premier périodique consacré à la magie et à l'illusion, et fait autorité dans le milieu. Le début des années 1960 correspond à la grande époque de *Genii*, qui ouvre alors ses portes beaucoup plus largement aux nouveaux venus. Là encore, Steranko saisit l'occasion d'imposer sa personnalité : le numéro de novembre 1962 et celui d'octobre 1964 présentent deux articles d'une cinquantaine de pages chacun !

Ces contributions sont maquettées par l'auteur lui-même et accompagnées d'illustrations soignées, présentant les divers harnachements dont il s'évadait jadis[5]. Le style s'inspire largement de celui du dessinateur fétichiste Eric Stanton et annonce déjà les scènes très « bondage » que vivra l'agent secret Nick Fury dans les premières bandes dessinées de l'artiste, quelques années plus tard (voir par exemple *Strange Tales 154*, p.6 et 7). Les silhouettes sont plus allongées que la normale, une tendance qui perdurera, et si l'élément structurant des compositions est l'enchevêtrement de liens ou de chaînes, une profusion de détails anticipe les tenues des agents du S.H.I.E.L.D. : la passion des sangles et autres lanières qui caractérisent les tenues de Fury, bien sûr, mais aussi les rares apparitions très sexy de sa compagne, Valentina. Cet intérêt de Steranko pour le *bondage*, une pratique pourtant relativement souterraine, s'inscrit donc très tôt et très fortement dans son œuvre. Si lui-même ne devient pas un spécialiste du genre, il sera dès 1970, par l'intermédiaire de sa compagnie Supergraphics, l'un des grands distributeurs de bandes dessinées signées par les maîtres américains ou européens en la matière.

Par ailleurs, il n'est pas totalement délirant de voir dans les photos de l'artiste en maître de l'évasion l'annonce d'une certaine auto-fascination, la volonté d'une exhibition permanente de son ego et de sa puissance. Steranko est à l'évidence un homme sûr de lui, de ses choix esthétiques et de ses

5 L'article scanné est consultable à l'adresse Internet suivante : www.houdini-connections.co.uk/4-info/Topics/steranko.htm




Mediascene 27, *Supergraphics publications* © 1977 *Jim Steranko.*

réalisations. Ses photos d’exploits escapologistes participent déjà de la mise en scène de son propre mythe et périodiquement, dans son parcours futur, il remettra en avant cette période et ces photos. Ce sera notamment le cas dans l’ouvrage *Iron Puzzles* (1977) et dans un numéro entier de *Mediascene* (n°27, en septembre de la même année) : dans un article, Steranko explique qu’il a eu l’occasion de montrer ces photos à Jack Kirby et que ce dernier s’en est inspiré pour créer le personnage de Mister Miracle, un des piliers de l’univers du Fourth World développé pour DC Comics[6] !

Des étapes importantes, car elles placent l’art du maquettiste et du designer au cœur de la carrière naissante de l’auteur, mais aussi parce qu’elles révèlent que Steranko possède déjà, à 26 ans, une expérience de graphiste sans commune mesure avec celles des petits nouveaux qui vont intégrer en même temps que lui le monde des *comic books*. En 1966, Steranko est entre deux âges. Il est plus jeune que les piliers de l’époque : Jack Kirby et Will Eisner sont nés en 1917, Bernie Krigstein en 1919, Stan Lee en 1922, Gil Kane en 1926 et Wallace Wood en 1927. À l’inverse, il est plus âgé

6 Dix-huit numéros paraîtront d’avril 1971 à mars 1974.

Sur Kirby, lire le volume de Manuel Hirtz & Harry Morgan, *Les Apocalypses de Jack Kirby*, dans la même collection.

que la nouvelle garde (Neal Adams est né en 1941, Barry Smith et Jim Starlin en 1949, Howard Chaykin en 1950 et Paul Gulacy en 1953). Cette position le place à l'évidence en porte-à-faux car, à la différence de tous, il entre en *comics* avec un passé et un recul certains. Son expérience et sa maturité le poussent à refuser les limitations du support (techniques d'impression, organisation du travail, stéréotypes de narration, public visé…), à revendiquer des progrès susceptibles d'améliorer le produit fini, à faire évoluer le public et les pratiques du milieu de l'édition. En même temps, encore trop jeune, il lui est difficile de bousculer toutes les traditions établies, de se singulariser, de faire reconnaître d'emblée ses qualités.

En attendant de passer le cap, Steranko travaille encore pendant quelques années pour diverses agences de publicité ou des imprimeurs, rode sa maîtrise du design et se familiarise avec les techniques d'impression de l'époque. Mais, sans aucun doute, l'anonymat lui pèse et en 1966, il commence à approcher des éditeurs de *comic books*.

Les débuts de Steranko dans le petit monde du *comics* sont plutôt flous, beaucoup d'enchaînements de faits se trouvant désormais brouillés par l'éloignement des années – d'autant plus qu'entre la disparition de nombreux protagonistes, les conflits d'intérêts et les réécritures personnelles, la « réalité » devient souvent multiple. Certains faits se détachent pourtant clairement, et montrent déjà les réticences ou les soutiens qui se manifestent face une personnalité dotée d'un talent évident, mais trop novatrice.

Quoiqu'il en soit, le choix de Steranko paraît couler de source. On l'a vu, la bande dessinée est une passion d'enfance pour ce grand collectionneur et ses précédentes publications témoignent d'un trait déjà virtuose. En tant qu'amateur éclairé et aspirant auteur, il ne peut ignorer que l'année 1966 coïncide avec le renouveau des super-héros et qu'il y a de la place pour de nouveaux créateurs. En effet, DC Comics, leader du marché depuis les années 1930 et seul grand éditeur du genre à avoir survécu aux difficultés de l'après-guerre, relance depuis quelques années certaines séries. Une démarche qui fait entrer l'industrie dans ce que l'on nommera le *Silver Age* : *Flash* en 1956, *Green Lantern* en 1959, la *Justice League of America* en 1960… chaque année voit ainsi son lot de personnages remis au goût du jour conquérir de nouveaux publics.

Marvel, le géant endormi, se remet quant à lui peu à peu de la catastrophe des années 1950, sous l'égide de Stan Lee. Ce dernier, qui en 1961 envisage de jeter l'éponge définitivement, lance successivement *The Fantastic Four*, *The Hulk*, puis *Spider-Man*… Autant dire que les bases de l'univers Marvel se déploient à toute allure, pour le plus grand plaisir du public. Les séries télévisées – comme *Batman* sur ABC – et leurs retombées sur les ventes, stimulent les éditeurs qui se jettent, comme ce fut déjà le cas dans les années 1940, dans une nouvelle hystérie créative. Dans ce contexte, Steranko entreprend de démarcher diverses compagnies en proposant d'emblée de nouveaux personnages. Très rapidement, deux contacts avec Harvey Comics et Marvel Comics débouchent sur des engagements fermes.

Avant d'examiner en détail ces travaux, signalons que l'auteur aurait également approché d'autres compagnies – en parlant au conditionnel, sur la base de ses propres déclarations à *Comic Book Marketplace* (n°28), que rien à ce jour n'est venu confirmer. Pour Tower Comics, alors en train de développer la ligne des *T.H.U.N.D.E.R. Agents*, il aurait ainsi réalisé une histoire de vingt pages destinée à un nouveau titre : *Super Agent X* [7]. D'abord accepté par Samm Schwartz, le projet livré aurait finalement déplu et, devant les demandes de modifications, Steranko serait parti voir ailleurs avec son projet sous le bras. D'abord chez Archie–MLJ, qui lui aurait proposé un tarif ridicule, puis chez DC Comics, où l'*editor* Murray Boltinoff, tout en refusant le concept « X », aurait tenté de l'engager en augmentant un peu le tarif. Trop peu au goût de l'artiste…

En tout cas, il est certain que Steranko approche les Paramount Animation Studios. Il y contacte le principal responsable d'alors, Shamus Culhane, sous la houlette duquel on produit les Marvel Cartoons, ces dessins animés mettant en scène les héros de Stan Lee. Sur le départ suite à une situation fragile des studios, Culhane lui fait cependant rencontrer son futur remplaçant, Ralph Bakshi. Né en 1938, Bakshi a d'autres points communs avec le jeune démarcheur, comme cette furieuse volonté de faire bouger les lignes et de proposer sans cesse de nombreux et multiples projets. Le courant passe entre les deux hommes et

---

7 À ne pas confondre avec *Secret Agent-X*, qui a été le héros d'un *pulp* éponyme publié par l'éditeur A. A. Wyn (41 numéros entre février 1934 et mars 1939).

d'après Steranko, le concept « X » est finalement acheté pour être développé en vue d'un dessin animé ; il ne sera cependant jamais finalisé, les Paramount Studios fermant leurs portes le 1er décembre 1967. Quelques dessins émergèrent dans des publications amateurs de l'époque (dont *Castle of Frankenstein* 11, en 1967), puis un programme de la San Diego Comicon de 1979 présenta une pleine page qui aurait constitué le début de l'histoire proposée à Schwartz, « The Exordium of X ».

Le choix d'approcher Harvey Comics peut rétrospectivement paraître plus curieux, surtout si l'on se souvient seulement de cette compagnie comme principale pourvoyeuse de *comics* pour enfants, avec des titres vedettes comme *Casper the Friendly Ghost* ou *Richie Rich*.

Cependant, quand l'éditeur se lance en 1965 dans l'aventure des Harvey Thrillers, certains de ses tirages avoisinent déjà le million d'exemplaires. Les artistes sélectionnées pour animer cette nouvelle ligne sont tous d'excellents spécialistes : Al Williamson, Wallace Wood, Doug Wildey, Gil Kane, Georges Tuska ou encore Will Eisner, dont le Spirit est repris dans une série homonyme.

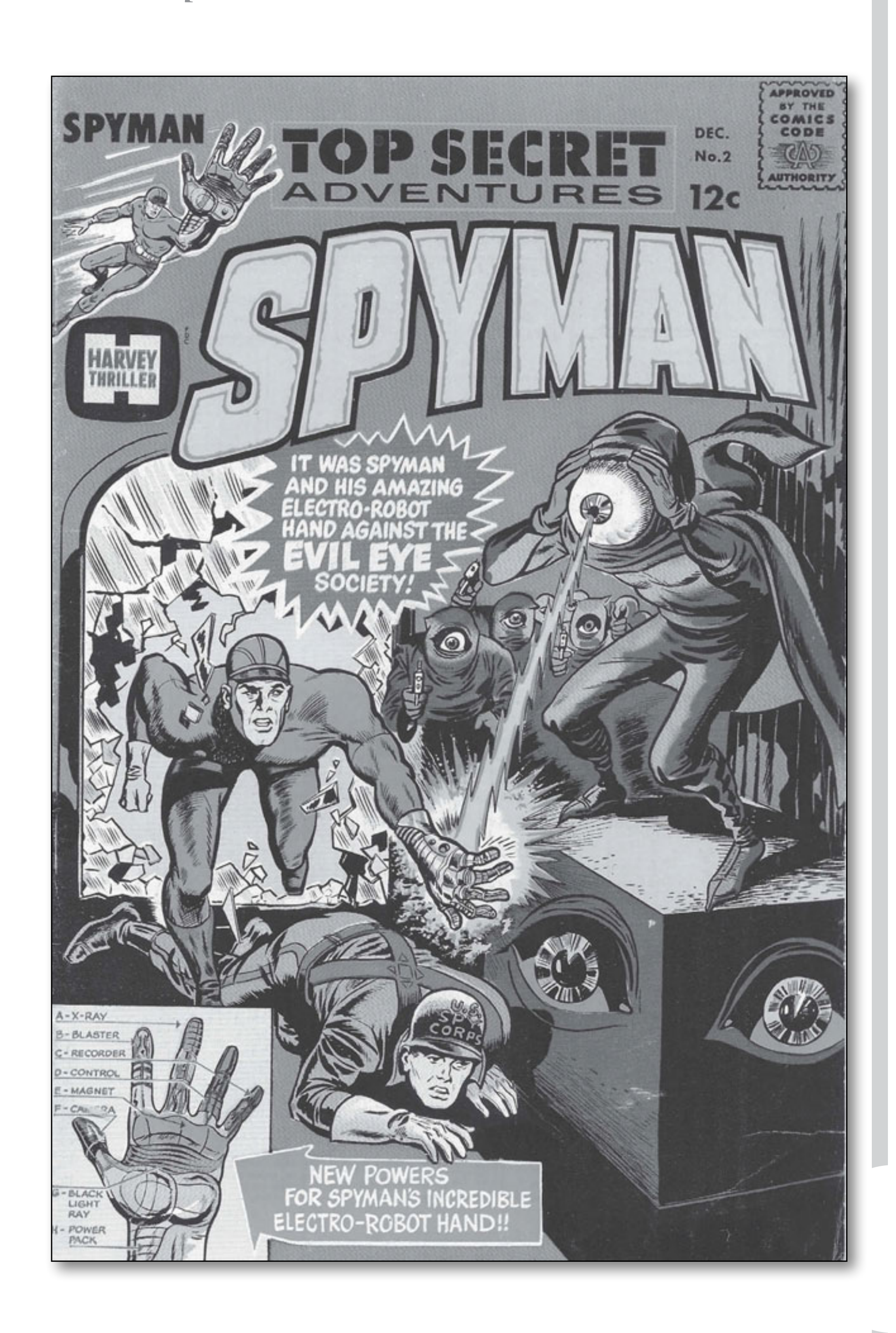
L'équipe d'Harvey Comics a déjà participé aux grandes tendances : le super-héros pendant le *Golden Age* (Black Cat dans *Speed Comics* en 1940), ou l'horreur avec *Witches Tales* dans les années 1950… Qu'un jeune auteur du début des *sixties* ait proposé ses talents à Harvey pour surfer sur la nouvelle vague du super-héros s'avère donc tout à fait logique.

Sur demande de Joe Simon, Steranko propose plusieurs concepts de séries. Certains sont acceptés (Spyman, Gladiator et Magicmaster), d'autres refusés (Spacewolf ou Future American), mais à aucun moment l'artiste n'est pressenti pour signer les épisodes eux-mêmes. Au final, seul un récit du héros Spyman (*Spyman* 1, sept. 1966) et deux aventures de Glowing Gladiator dans *Double–Dare Adventures* 1 (déc. 1966) et 2 (mars 1967) sont, selon les spécialistes[8], à mettre au crédit de Jim Steranko (et encore, uniquement pour le *plot*, c'est-à-dire pour « l'idée de scénario »).

Grâce aux documents proposés par Jim Korkis[9], on découvre que seul Spyman a passé sans trop de

8 Voir la bibliographie proposée par John B. Cooke in *Comic Book Artist* 19, TwoMorrows, juin 2002, p 104-105.

9 Dans *Comic Crusader* 1 (mars 1968), version modifiée in *Comic Book Artist* 19, *op. cit.*


SPYMAN
TOP SECRET ADVENTURES
DEC. No.2
12c
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
SPYMAN
HARVEY THRILLER
IT WAS SPYMAN AND HIS AMAZING ELECTRO-ROBOT HAND AGAINST THE EVIL EYE SOCIETY!
A-X-RAY
B-BLASTER
C-RECORDER
D-CONTROL
E-MAGNET
G-BLACK LIGHT RAY
H-POWER PACK
SPY CORPS
NEW POWERS FOR SPYMAN'S INCREDIBLE ELECTRO-ROBOT HAND!!

modifications l'étape du développement, les autres personnages ayant subi des modifications drastiques. Particulièrement naïves, même pour l'époque, les aventures de cet agent du L.I.B.E.R.T.Y. (acronyme du service très secret auquel il appartient) permettent encore le sourire complice : enchaîné à une bombe atomique, Johnny Chance [sic] n'arrive à la désamorcer qu'en en retirant le cœur radioactif avec sa main gauche ! Suite à cette mésaventure, il se retrouve doté d'une main électronique bourrée de gadgets, dont les différents dessins et plans apparaissant sur la couverture et au fil des pages sont, pour certains, attribuables à Steranko lui-même.

Du magma informe que constituent ces quelques bandes se dégagent pourtant certaines lignes de force que l'on retrouvera durant toute la carrière de l'artiste. Sa fascination pour les deux icônes pop que sont l'espion hyper-technologisé et le magicien est évidente à la lecture du projet établi pour Harvey, et le talent de l'auteur pour le design transparaît dans la foule de détails fournis pour les



Spooky 126 © 2002 *Harvey Entertainment, Inc.*

costumes (détails d'ailleurs absents de la version finale). La participation de Steranko à ce premier univers fictionnel est donc loin d'être anecdotique, même si elle demeure relativement obscure.

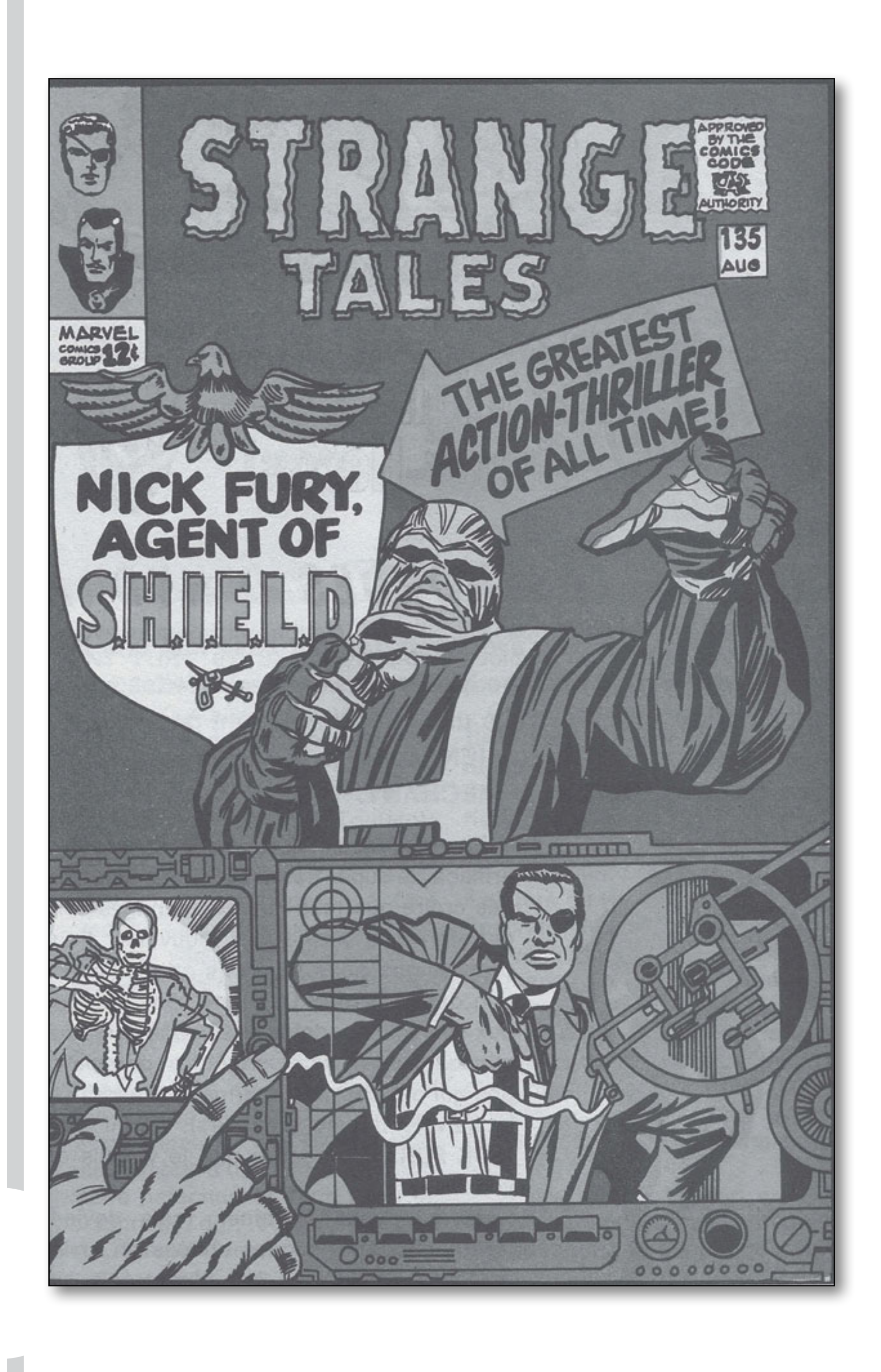
Obscure, la fin d'Harvey Thrillers l'est aussi.

Particulièrement rapide et brutale (vingt-et-un numéros pour neuf séries lancées entre octobre 1965 et mars 1967), elle laisse à penser que le manque de succès, invérifiable sur un aussi court terme, ne serait pas responsable de l'arrêt la série.

À l'époque la famille Harvey est plutôt conservatrice et cette décision fut peut-être prise suite à un sursaut des financiers, qui auraient découvert sur le tard ce projet éditorial… Pour Steranko, l'aventure était de toute façon terminée au moment de la parution, car le veto de Joe Simon ne lui permettait pas d'espérer une quelconque participation graphique.

Mais la piste Harvey ne s'arrête pas là : quelques années plus tard, des créateurs facétieux feront rencontrer à Casper et par deux fois, un magicien nommé « The Great Steranko » (*Spooky* 126 et *Spooky Spooktown* 47[10]). Beau joueur, l'artiste s'en amusera un jour dans une interview, affirmant que ces apparitions « *constituent probablement* [sa] *meilleure chance d'obtenir une notoriété durable* ». Reste que pour nous, lecteurs de 2009, c'est plutôt la deuxième opportunité de sa carrière, son recrutement chez Marvel Comics, qui le fera entrer dans la légende…

10 Voir l'article de Korkis in *Comic Book Artist* 19, *op. cit.*


STRANGE TALES
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
135 AUG
MARVEL COMICS GROUP 12¢
THE GREATEST ACTION-THRILLER OF ALL TIME!
NICK FURY, AGENT OF S.H.I.E.L.D.